ПРОНЫРА

имя:______________________________
прозвище:___________________________
особые приметы:________________
____

Параметры:

- [ ] Шустро
- [ ] Решительно
- [ ] Страстно
- [ ] Предусмотрительно

История:

______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____
______________________________ _____

Опыт:

OOOOO>

Снаряжение

Броня:
o Нет брони
o Импровизированная броня
o Настоящая броня

Оружие:

________________________________ ____
________________________________ ____
________________________________ ____
________________________________ ____
________________________________ ____
________________________________ ____

Запасы:
Продукты: _____________
Медикаменты: _____________
Боеприпасы: _____________
Запчасти: _____________
Топливо: _____________
Стройматериалы: _____________
Хабары: _____________

Последователь:

____

Строения:

- Потайной ход
- Ловушки и капканы
- Маскировка

Необходимые правила

Личное пространство: когда ты лечишь другого персонажа, ты можешь действовать 3d6+предусмотрительно и сделать ход “Вызвать на откровенность”.

Ходы проныры:

Выбери три хода проныры:
o ____________________________________
o ____________________________________
o ____________________________________
o ____________________________________
o ____________________________________
o ____________________________________
o ____________________________________
o ____________________________________

Ход Истории

До Конца Света я был

_____________________________________,
поэтому я получаю +1 всегда, когда имею дело
с _____________________________________.

Здоровье:
o Здоров
o Легко ранен / Устал / Приболел (-1 к броскам)
o Тяжело ранен / Заражен (-2 к броскам)

Вес:
o без нагрузки
o нагружен
o перегружен (-1 к броскам)

ПРОНЫРА

Теперь, когда нет больше ни блюстителей закона, ни самих законов, быть преступником очень не просто. Но у тебя получается.

Проныра - создание:
Чтобы создать своего Проныру, придумай или найди в интернете подходящее прозвище и (если хочешь) имя, выбери внешность, характеристики, ходы, принципы, снаряжение и отношения.

Внешность

Пол: мужчина / женщина.
Одежда: пацанская / выпендрёжная / повседневная / самодельная броня напоказ.
Особые приметы: фикса на зубе / тюремная татуировка / сломанный нос / шрам на шее / что-то еще, соответствующее образу

Характеристики

Выбери один набор:

- шустро+2
- решительно –1
- страстно +1
- предусмотрительно +1

- шустро+2
- решительно –1
- страстно +2
- предусмотрительно –1

- шустро+2
- решительно +1
- страстно +1
- предусмотрительно –1

Снаряжение

Ты получаешь:
• одежду, соответствующую твоей внешности, включая, по желанию импровизированную броню (опиши)
• револьвер бульдог (гражданское, дистанция ближняя, перезарядка, громкое)
• одну единицу боеприпасов
• кастет или нож скрытого ношения (скрытое, контакт, гражданское)
• ценностей на один хабар

История

Во время первой сессии выбери героя и скажи:
• Ты знаешь кем я был до конца света (История+2)
Остальным скажи “История -1”.

Развитие проныры:

Каждый раз, когда ты получаешь возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- получи +1 к любой характеристике (максимум +3)
- получи новый ход проныры
- получи новый ход проныры
- получи новый ход проныры
- получи ход из другого буклета
- получи ход из другого буклета
- получи последователя (опиши)
- отправь персонажа на покой
- создай второго персонажа
- смени буклет персонажа на новый

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 хабар это обычная цена за одну заказную кражу (это будет непростое дельце).
1 хабар покрывает недельные расходы, если жить без особого размаха.
• 1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: ночь в роскошной компании;
• любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек;
• материальное обеспечение реанимации у Дока;
• ремонт хай-тек снаряжения у механика;
• недельную плату хозяину убежища;
• неделю ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое
• часто используется;
• 20 единиц любого ресурса;
• подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.
О чём-то более существенном надо договариваться отдельно.

Вещи:

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____